LKS SMK
Tingkat Nasional Ke-XXII
Tahun 2014

LKS SMK Tingkat Nasional XXII
Palembang 2014

Lembar Informasi

BIDANG LOMBA

IT-Software Application

SMK Bisa !
Indonesia Bisa !

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
Kompleks Kemdiknas Gedung E Lantai 12-13
Jalan Jenderal Sudirman Senayan Jakarta 10270
Telepon (021) 5725477 (hunting), 5725466-69, 5725471-75
Fax. 5725467, 5725469, 5725049
Site: www.ditpsmk.net

I. Pendahuluan

Era globalisasi memberi dampak ganda yaitu di samping membuka kesempatan kerjasama yang seluas-luasnya antar negara, juga membuka persaingan yang semakin ketat dan tajam di segala bidang pekerjaan.

Untuk menghadapi tantangan tersebut di atas, maka Pemerintah Indonesia harus memperkuat daya saing dan keunggulan kompetitif di semua sektor dengan mengandalkan pada kualitas dan kemampuan sumber daya manusia dengan penguasaan teknologi dan manajemen. Untuk itu Pemerintah selalu berusaha menyiapkan tenaga kerja yang berkompeten dalam bidangnya masing-masing.

Penyelenggaraan Lomba Keterampilan Siswa (LKS) Tingkat Nasional ke-XXI di Jakarta bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) seluruh Indonesia adalah sebagai wujud nyata salah satu upaya dalam pengembangan sumber daya manusia yang dilakukan oleh Pemerintah melalui Direktorat Pembinaan SMK-Ditjen Pendidikan Menengah.

II. Tujuan

1. Mendorong SMK untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang mengacu kepada Standar Keterampilan Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang keahlian komputer khususnya penggunaan aplikasi software office automation dengan lebih mahir.
2. Untuk memantau peta kualitas dan kemampuan SMK di seluruh Indonesia sesuai dengan Standar Keterampilan Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang keahlian komputer khususnya penggunaan aplikasi software office automation.
3. Mempromosikan Keterampilan siswa SMK bidang keahlian komputer khususnya penggunaan aplikasi software office automation kepada dunia industri sebagai calon pengguna tenaga kerja.
4. Memberikan kesempatan dan motivasi kepada siswa untuk berkompetisi secara positif, untuk menumbuhkan kebanggaan pada bidang keahlian yang ditekuninya, juga kebanggaan bagi sekolah dan daerah/provinsinya.

III. Peserta

Peserta adalah siswa SMK dengan kriteria sebagai berikut :

1. Warga Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Tercatat Siswa Aktif SMK negeri atau Swasta program keahlian TI di Indonesia dalam tahun pelajaran 2014/2015.
3. Dinyatakan sebagai Pemenang LKS Tingkat Propinsi program keahlian TI – Software Application atau yang ditunjuk oleh Kepala Dinas Pendidikan Nasional di Propinsi sebagai peserta LKS tingkat Nasional ke-XXII Tahun 2014 mewakili propinsi yang bersangkutan.
4. Setiap propinsi hanya dapat diwakili oleh 1 (satu) orang peserta.

IV. Materi Lomba

A. Lingkup Lomba

Jenis kegiatan yang dilombakan adalah meliputi :

1. Designing information system including the database
   Meliputi tes ketrampilan dalam merancang system informasi dengan menggunakan UML tools pada visio 2013 dan merancang database dengan menggunakan sql server 2013(180 menit)
2. Designing User Interface of the system
   Meliputi tes ketrampilan dalam merancangan user interface dari aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan informasi dari permintaan soal dengan menggunakan .net application (c# atau vb.net) atau java application (120 menit)
3. Developing System
   Meliputi tes ketrampilan dalam mengembangkan aplikasi sesuai dengan perancangan system informasi maupun user interface yang telah dibuat dengan menggunakan .net application (c# atau vb.net) atau java application (240 menit)

B. Skor dan Bobot Penilaian

Skor maksimal dan bobot :

1. Designing information system including the database
   (skor maksimal 100, bobot 30%)…………………………………… .. N1
2. Designing User Interface of the system
   (skor maksimal 100, bobot 30%)….. N2
4. Developing System (skor maksimal 100, bobot 40%) N3

Perhitungan Nilai Tes N1….N3 :

$$\text{Nilai Tes N1…N3} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Bobot.}$$

$$\text{Nilai Akhir} = \sum(\text{Nilai Tes N1...N3})$$

B. Aspek-aspek Penilaian

Ad.1. Aspek yang dinilai untuk Tes Designing information system including the database adalah :

- Use case diagram
- Activity diagram
- Entity Relationship Diagram (ERD)
- Database Definition language (DDL)

Ad.2. Aspek yang dinilai untuk Tes Designing User Interface of the system adalah:

- 8 Golden Rules of user interface design

- Layout
- Form component

Ad.3. Aspek yang dinilai untuk Developing System adalah :
- Function
- Validation
- Form Interaction
- Database Manipulation Language (DML)
- Transaction Processing

IV. Tim Penguji

Tim Juri terdiri dari 3 orang professional/praktisi/akademisi di bidang IT Software Application khususnya dalam perancangan dan pengembangan aplikasi.

VI. Kriteria Pemenang Lomba

Juara Lomba adalah peserta yang memiliki nilai akhir tertinggi dari seluruh nilai para peserta lomba. Nilai akan dibuat dalam distribusi normal untuk setiap modul dan hasil akhirnya akan di jumlahkan.
Para Juara ditentukan langsung oleh Juri meliputi: Juara I, II dan III, serta Juara Harapan I, II, dan III

VII. Tempat Lomba

Lomba akan dilaksanakan di Palembang

VIII. Tata Tertib Lomba

Pembimbing diharapkan :

1. Mendampingi peserta pada saat ‘technical meeting’.
2. Mengisi daftar hadir yang disediakan Panitia.
3. Menjaga ketertiban dan ketenangan dalam pelaksanaan lomba.
4. Membantu peserta yang dibimbingnya apabila terjadi gangguan kesehatan.
5. Tidak membantu peserta pada saat lomba berlangsung.

Peserta diharapkan :

a. Hanya satu orang yang menjadi peserta mewakili propinsi dengan Surat Penunjukkan dari Dinas Pendidikan Propinsi. Tidak dibenarkan peserta diganti di saat tengah lomba berlangsung.
b. Peserta harus hadir pada saat ‘technical meeting’.
c. Peserta harus sudah hadir 15 menit sebelum test dimulai.
d. Wajib mengisi daftar hadir pada saat setiap jenis lomba yang diadakan.
e. Berpakaian kerja yang rapi, diharapkan hanya memakai identitas nomor peserta dari panitya.
f. Tidak diperbolehkan membawa buku/catatan/HP di ruang ujian.
g. Untuk alasan kesehatan peserta diperbolehkan membawa makanan kecil dan minuman ke dalam ruang ujian.
h. Penentuan nomor peserta dilakukan melalui undian, bagi peserta yang tidak mengikuti technical meeting, nomor undian ditentukan oleh panitia.
i. Peserta lomba menempati/menggunakan peralatan lomba sesuai hasil undi.
j. Peserta tidak dapat melanjutkan lomba dikarenakan sakit atau hal-hal lain, maka dianggap gugur/ mengundurkan diri.
k. Peserta tidak dibenarkan berkonsultasi atau mendapat pengarahan teknis tentang pekerjaan (job) pada waktu kegiatan berlangsung dari pembimbing masing-masing kecuali dari tim juri.
l. Kegagalan/ keterlambatan pekerjaan tidak diberikan toleransi (misalnya karena lupa pekerjaan belum di-save).
m. Peserta lomba wajib melakukan pemeriksaan peralatan dan kebersihan lingkungan kerja.
n. Pemeriksaan peralatan dilakukan oleh peserta di depan juri dan panitia selama lebih kurang 120 menit sebelum perlombaan dimulai.
o. Kerusakan peralatan (hardware/software) akibat kesalahan prosedur yang dilakukan peserta, menjadi tanggung jawab peserta itu sendiri.
p. Tidak dibenarkan menggunakan peralatan (hardware/software) diluar ketentuan yang ada.
q. Pembimbing tidak dibenarkan masuk ke ruang lomba atau menghubungi peserta baik langsung maupun alat komunikasi pada saat lomba berlangsung dengan alasan apapun. Mematuhi tata tertib yang telah ditentukan oleh panitia atau juri, apabila melanggar maka akan dikenakan sanksi.

IX. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam lembar informasi ini akan diinformasikan pada waktu rapat teknis (technical meeting).